**《AnimaKiller》**

**游戏玩法：**

点击鼠标射击小动物，小动物被击中后会播放相应动画并得分，利用携程不断生成和销毁小动物，可以本地化存储游戏进度怪物位置分数等数据，游戏结束可以重新加载场景开始。

**程序：**

使用的LitJson.dll，实现了游戏场景怪物位置分数等数据的本地化存储，尝试了二进制，Json的存储和读取方式。（SaveLoadManger脚本中）

使用了单例模式来做游戏数据统计。（在ScoreManger中）

**美术：**

由于我本科学习艺术专业，所以美术UI以及场景素材皆为本次课程间制作，并非素材。

**《TheLastSurvivors》**（还没做完，就不交工程文件了）

**游戏玩法：**

点击鼠标涉及僵尸，一直按着不动可以连发，但是设置了固定速率，现在一共做了3种僵尸：

普通僵尸只会去找玩家然后咬玩家，Tank僵尸当里玩家一定距离的时候会发起三段冲撞技能，就是冲撞开始动画+冲撞中动画+冲撞结束动画，若一直没有找到玩家会一直持续在冲撞中动画（速度很快），Nurse僵尸，会发射远程攻击（腐蚀粘液），远程攻击子弹呈现抛物线，落地会成为一滩腐蚀液体，踩上去会掉血。

掉下平台也会死亡，目前只做了三个类型僵尸和第一关，所以走到洞口就不能走了，UI还没做好，所以先用文字代替。

**程序：**

实现了三种类型的僵尸，都有自己的状态机和攻击模式和技能，都是用了Nav寻路。

开枪射击可以画出射线，枪口特效，灯光特效，玩家有不同状态机可以站着射击，跑着射击，站那不动，只跑步等。

玩家受到伤害会产生一个UIImage图的渐变来提示。

**美术：**

后续打算制作其他类型僵尸，UI还没做好，所以先用文字代替。